

**PENGUASAAN PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG ALAT
PERMAINAN EDUKATIF DALAM PERKULIAHAN BIMBINGAN
PERAWATAN ANAK**

Novi Sumiyarti¹, Tati Abas², Isma Widiaty³

Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154-Jawa Barat

email: *novi_suiyarti@yahoo.com*

ABSTRAK. Permasalahan dalam penelitian ini memaparkan pentingnya penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang alat permainan edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak sebagai persiapan calon ibu maupun calon pendidik. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang alat permainan edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar dengan bentuk pilihan ganda. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel total sebanyak 28 mahasiswa dari angkatan 2011. Hasil penelitian menunjukkan pencapaian keseluruhan penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang alat permainan edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak berada pada kriteria tinggi yang meliputi penguasaan pengetahuan konsep bermain, peran dan fungsi Alat Permainan Edukatif serta APE sebagai media stimulasi bagi tumbuh kembang anak usia 2-5 tahun. Saran yang dapat disampaikan kepada: Mahasiswa Jurusan PKK FPTK UPI untuk terus mempertahankan dan meningkatkan pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai alat permainan edukatif. Dosen mata kuliah bimbingan perawatan anak dapat dijadikan bahan evaluasi dalam memberikan pembelajaran kepada mahasiswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti perkuliahan khususnya materi APE.

Kata kunci: Penguasaan, Pengetahuan, Alat Permainan Edukatif.

ABSTRACT. Problems in this research explained the importance of student mastery of knowledge about educational toys in child care guidance lectures in preparation for expectant mothers and prospective educators . The purpose of this study was to obtain a mastery of the knowledge of students about educational toys in a child care guidance lectures . The method used is descriptive method . Data collection techniques such as achievement test with multiple choice. The sample in this study was sampled a total of 28 students from the class of 2011. The results showed the overall achievement of student mastery of knowledge about educational toys to child care guidance lectures are at high criteria which include the acquisition of knowledge concept of play , the role and function of Educational Gaming Tools and APE as a medium for the stimulation of growth and development of children aged 2-5 years . Suggestions may be submitted to : Student Programs of PKK FPTK UPI to continue to maintain and improve their knowledge and insights specifically on educational toys . Lecturer in child care guidance can be used as an evaluation in giving lessons to students to be more motivated to attend a course specifically APE material .

Keywords: Mastery, Knowledge, Educational Toys

PENDAHULUAN

Makna penting APE bagi anak telah banyak diteliti diantaranya hasil penelitian Ratna Widiastuti dalam jurnal Herawati,T (2011) mengenai Stimulasi Perkembangan Motorik dan Kecerdasan anak yang menegaskan bahwa APE dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, dengan menyusun balok, melatih motorik kasar, dengan menendang. Di perluas oleh hasil penelitian Fajriananda, Siregar, Y, S dan Aslamiyah, S dalam jurnal Herawati, T. (2011) mengenai Stimulasi Perkembangan Motorik dan Kecerdasan anak juga mengemukakan bahwa jenis APE puzzle mampu meningkatkan kecerdasan anak usia dini dan memberi pengalaman bermain bagi anak seperti dapat mengenal dan menjodohkan huruf/angka. Dari hasil beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa APE sangat penting sebagai media intervensi tumbuh kembang anak untuk dikuasai para mahasiswa sebagai calon pendidik ataupun calon ibu dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui dari hasil wawancara pada mahasiswa PKK angkatan 2011 yang telah belajar APE pada mata kuliah BPA, hanya 20% dari 28 mahasiswa yang menguasai konsep APE dan penggunaannya sebagai media stimulasi tumbuh kembang anak. Artinya hanya sebagian kecil mahasiswa yang betul menguasai tentang APE dan masih rendahnya pengetahuan mahasiswa terkait materi APE sebagai media intervensi bagi tumbuh kembang anak yang diperoleh dari perkuliahan BPA, baik secara konsep maupun penggunaannya, padahal materi ini sangat penting dikuasai oleh mahasiswa sebagai calon pendidik baik formal, nonformal maupun pendidikan informal di kehidupan keluarga sehari-hari.

Uraian latar belakang masalah di atas, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang terkait dengan bidang kajian serta ingin menggali lebih dalam lagi tentang penguasaan pengetahuan mahasiswa PKK tentang Alat Permainan Edukatif yang diajarkan dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak pada mahasiswa program studi PKK angkatan 2011, alasannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang Alat Permainan Edukatif dalam perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai Penguasaan pengetahuan Mahasiswa tentang Alat Permainan Edukatif dalam Perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak.

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk memperoleh gambaran Penguasaan pengetahuan Mahasiswa tentang Alat Permainan Edukatif dalam Perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak yang berkaitan dengan:

- a. Penguasaan pengetahuan mahasiswa berkaitan dengan Konsep Bermain
- b. Penguasaan Pengetahuan Mahasiswa berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif.
- c. Penguasaan kemampuan mahasiswa berkaitan dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai media stimulasi bagi anak usia 2-5 tahun.

KERANGKA TEORI

Penguasaan yaitu untuk pemahaman serta keterampilan terhadap suatu ilmu menurut J.S Badudu (Kurnia H, F 2013:30). Pengetahuan ialah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu dan sebagian besar pengetahuan yang diperoleh manusia melalui mata dan telinga menurut Soekidjo (Astriyani, 2011).

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak Direktorat PAUD Depdiknas, 2003 (Zaman, 2006).

Bimbingan Perawatan Anak merupakan mata kuliah yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Prodi PKK dalam membimbing dan merawat anak dengan bobot 2 sks sebagai persiapan calon pendidik dan calon ibu dalam kehidupan sehari-hari, silabus (Widiaty, 2013).

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan instrumen Tes Hasil Belajar dengan soal pilihan ganda.

Lokasi, Populasi dan Sampel

Lokasi penelitian Program Studi PKK Jurusan PKK FPTK Universitas Pendidikan Indonesia jalan Dr. Setiabudi No. 207 Bandung 40154. Populasi

dalam penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Prodi PKK angkatan 2011 yang mengontrak mata kuliah Bimbingan Perawatan Anak sebanyak 28 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total sesuai dengan banyaknya populasi yang ada yaitu 28 mahasiswa angkatan 2011.

ANALISIS DATA

Analisis data dimaksudkan untuk mengkaji dan menguji variabel yang telah dikemukakan. Analisis data bertujuan untuk mengolah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang dapat diimplementasikan, sehingga dapat memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut. Langkah-langkah yang ditempuh dalam analisa data meliputi: Verifikasi Data, Tabulasi Data, Persentase Data, Penafsiran.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

1. Penguasaan Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Teori Konsep Bermain dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak.

Penguasaan pengetahuan mahasiswa mengenai konsep bermain dalam penelitian ini ditinjau dari kemampuan mahasiswa dalam aspek pengetahuan yang berkaitan dengan pengertian bermain, pengertian permainan dan tahap bermain anak, sebagaimana pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1

Hasil Tes Penguasaan Pengetahuan Mengenai Konsep Bermain

Aspek	No Soal	Materi	F	(%)
Konsep Bermain	1	Pengertian Bermain	26	96,2
	2		21	77,8
	3	Pengertian Permainan	21	77,8
	9		21	77,8
	11		21	77,8
	4	Tahap Bermain Anak	20	74
	7		19	70,3
	20		21	77,8

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil tes penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang alat permainan edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak yang berkaitan dengan konsep bermain, aspek pencapaian tertinggi yang diperoleh mahasiswa yaitu (96,2%) mahasiswa menjawab benar

pada soal no. 1 mengenai pengertian bermain. Aspek pencapaian terendah yang diperoleh mahasiswa yaitu (70,3) mahasiswa yang menjawab benar pada soal no. 7 mengenai tahap bermain anak.

2. Penguasaan Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Alat Permainan Edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak.

Penguasaan pengetahuan mahasiswa mengenai alat permainan edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak pada penelitian ini ditinjau dari kemampuan mahasiswa dalam aspek pengetahuan yang berkaitan dengan pengertian APE, Jenis APE, Tujuan APE, Fungsi APE, Manfaat APE dan Syarat APE akan diuraikan pada tabel 4.2 di bawah ini :

Tabel 4.2 Hasil Tes Penguasaan Pengetahuan Mengenai
Alat Permainan Edukatif

Aspek	No Soal	Materi	F	(%)
Alat permainan Edukatif	6	Pengertian APE	25	92,5
	5	Jenis APE	25	92,5
	8		18	66,6
	10		26	96,2
	26		26	96,2
	21	Fungsi APE	21	77,8
	23	Manfaat APE	22	81,4
	19	Syarat APE	17	62,9
	22		26	96,2
	24		26	96,2

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil tes penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang alat permainan edukatif dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak yang berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif, aspek pencapaian tertinggi yang diperoleh mahasiswa yaitu (96,2%) mahasiswa yang menjawab benar pada soal no. 10 dan 26 mengenai jenis APE, soal no 22 dan 24 mengenai syarat APE. Aspek pencapaian terendah yang diperoleh mahasiswa yaitu (62,9%) mahasiswa yang menjawab benar pada soal no 19 mengenai syarat APE.

3. Penguasaan Kemampuan Mahasiswa Mengenai Penggunaan Jenis APE sebagai Media Stimulasi dalam perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak.

Penguasaan kemampuan mahasiswa mengenai penggunaan jenis APE sebagai media stimulasi dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak pada penelitian ini ditinjau dari kemampuan mahasiswa dalam aspek kemampuan yang berkaitan dengan stimulasi, tujuan stimulasi, manfaat stimulasi dan APE untuk menstimulasi akan diuraikan pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Tes Penguasaan Kemampuan
Penggunaan APE sebagai Media Stimulasi

Aspek	No Soal	Materi	f	%
	12	Pengertian stimulasi	26	96,2
	16	Tujuan stimulasi	19	70,3
	13	Manfaat stimulasi	18	66,7
	15		18	66,7
	18	APE untuk menstimulasi	19	70,3
	14		19	70,3
	17		18	66,7
	25		20	74
	27		26	96,2

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil tes penguasaan pengetahuan mahasiswa tentang APE dalam perkuliahan bimbingan perawatan anak yang berkaitan dengan APE sebagai media stimulasi, aspek pencapaian tertinggi yang diperoleh mahasiswa yaitu (96,2%) mahasiswa yang menjawab benar pada soal no. 12 mengenai pengertian stimulasi, soal no. 27 mengenai APE untuk menstimulasi. Aspek pencapaian terendah yang diperoleh mahasiswa yaitu (66,7%) mahasiswa yang menjawab benar pada soal no. 13 dan 15 mengenai manfaat stimulasi, soal no. 17 mengenai APE untuk menstimulasi.

PEMBAHASAN

1. Penguasaan Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Teori Konsep Bermain dalam Perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak.

Hasil penelitian Penguasaan pengetahuan mahasiswa yang berkaitan dengan konsep bermain berada pada kriteria tinggi, artinya mahasiswa telah memahami pengetahuan tentang pengertian bermain, pengertian permainan dan tahap bermain sesuai dengan tahap perkembangan anak. Mahasiswa menjawab

paling tinggi pada item soal mengenai pengertian bermain, ini karena mahasiswa memahami bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena dari bermain anak dapat mempertahankan hidupnya dan berguna untuk memperoleh dan melatih keterampilan tertentu dan sangat penting fungsinya pada saat dewasa kelak. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam (Christianti, 2007) bahwa:

Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Mahasiswa menjawab paling rendah ada dua yaitu mengenai tahapan bermain dan pengertian bermain akan tetapi yang akan dibahas oleh penulis yaitu mengenai tahapan bermain, karena mahasiswa memahami bahwa bermain bagi anak itu harus ada tahapan-tahapannya agar sesuai dengan perkembangan anak. pernyataan tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Christianti, 2007) bahwa:

Pendidik seharusnya memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang tahapan bermain agar dapat mendukung dan menetapkan kegiatan bermain yang cocok untuk anak. Anak dengan tingkat usia yang berbeda memiliki tahapan bermain yang berbeda. Tahapan tersebut dapat diprediksi karena telah dilakukan penelitian yang panjang pada setiap tahapan usia anak mulai dari usia bayi, usia anak-anak sampai akhir, usia sekolah dasar dan usia remaja awal.

2. Penguasaan Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak.

Penguasaan pengetahuan mahasiswa yang berkaitan dengan konsep Alat Permainan Edukatif berada pada kriteria sangat tinggi, artinya mahasiswa telah memiliki kemampuan penguasaan pengetahuan tentang pengertian, jenis, tujuan, fungsi, manfaat dan syarat APE. Mahasiswa menjawab paling tinggi ada dua pada item soal mengenai jenis dan syarat APE akan tetapi yang akan penulis bahas dalam aspek pencapaian tertinggi yaitu mengenai jenis APE dalam ruangan, ini diduga mahasiswa lebih memahami mengenai Jenis APE dalam ruangan karena lebih banyak diminati bagi para orang tua karena hampir tiap rumah memiliki jenis APE dalam ruangan salah satunya seperti boneka, khususnya bagi para orang

tua yang memiliki anak kecil. Jenis APE dalam ruangan dapat digunakan sebagai alat peraga.

Mahasiswa menjawab paling rendah pada item soal mengenai syarat APE karena fenomena yang terjadi masih banyaknya orang tua yang memberikan alat permainan kepada anak tidak memperhatikan syarat-syarat APE seperti syarat edukatif, syarat teknik dan syarat ekonomis bagi anak, sehingga tidak mampu menjadi sarana yang dapat mendorong anak bermain bersama.

3. Penguasaan Kemampuan Mahasiswa Mengenai Penggunaan Jenis APE sebagai Media Stimulasi dalam perkuliahan Bimbingan Perawatan Anak.

Penguasaan kemampuan mahasiswa yang berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif sebagai media stimulasi berada pada kriteria cukup tinggi, artinya mahasiswa sulit memahami penguasaan kemampuan mahasiswa mengenai penggunaan jenis APE sebagai media stimulasi yang meliputi pengertian, tujuan dan manfaat stimulasi, diduga mahasiswa hanya menguasai mengenai pengertian stimulasinya saja dan belum menguasai betul mengenai tujuan dan manfaat stimulasi. Mahasiswa menjawab paling tinggi ada dua yaitu pada item soal mengenai pengertian stimulasi dan penggunaan APE sebagai media stimulasi tetapi yang akan dibahas oleh penulis mengenai pengertian stimulasi, ini karena mahasiswa lebih memahami mengenai pengertian stimulasi, yang diperolehnya baik dari kehidupan sehari-hari ataupun yang diperoleh dari belajar APE. Stimulasi juga sering diperoleh mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran seperti merangsang anak pada saat awal kegiatan pembelajaran.

Mahasiswa menjawab paling rendah pada item soal mengenai manfaat stimulasi, ini karena mahasiswa sulit memahami apa saja manfaat dari stimulasi. Mahasiswa sebagai calon pendidik dan orang tua harus lebih mengetahui mengenai manfaat stimulasi, karena stimulasi sangat penting untuk anak agar tumbuh kembang anak juga optimal, sebab jika tidak mengetahui manfaat dari stimulasi maka akan berdampak buruk untuk kelangsungan perkembangan anak, seperti yang penulis sarikan dari seorang dokter spesialis anak Kania, N. (2006:7) bahwa “Anak yang mendapat stimulasi yang terarahakan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi, stimulasi dapat bermanfaat sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan

anak dan melatih kemandirian anak. Berbagai macam stimulasi seperti stimulasi visual (penglihatan), verbal (bicara), auditif (pendengaran), taktil (sentuhan) dapat mengoptimalkan perkembangan anak”.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasannya, maka dapat dikemukakan kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penguasaan pengetahuan alat permainan edukatif mengenai konsep bermain yang meliputi pengertian bermain, permainan dan alat permainan menunjukkan pencapaian pengetahuan mahasiswa berada pada kriteria tinggi.
2. Penguasaan pengetahuan alat permainan edukatif mengenai konsep APE yang meliputi pengertian, jenis, tujuan, fungsi, manfaat dan syarat APE menunjukan pencapaian pengetahuan mahasiswa berada pada kriteria sangat tinggi.
3. Penguasaan kemampuan mahasiswa mengenai penggunaan jenis APE sebagai media stimulasi meliputi kemampuan dalam menstimulasi pada aspek psikomotorik dan menstimulasi kecerdasan anak, menunjukan pencapaian kemampuan mahasiswa berada pada kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriyani, N (2011). *Manfaat Penyuluhan Gizi Dalam Upaya Peningkatan Pemberian ASI Eksklusif Pada Ibu Menyusui Di Posyandu Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah*. Skripsi Sarjana pada FPTK UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Christianti, M. (2007). *Jurnal Club Prodi PGTK UNY dan Majalah Edu TOTPGTKUNY*[Online] Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pnelitian/Martha%20Christianti,%20M.Pd./Anak%20Dan%20Bermain.pdf>
- Herawati, T. (2011). *Stimulasi Perkembangan Motorik dan Kecerdasan Anak* [Onlineat]. Tersedia: http://ikk.fema.ipb.ac.id/v2/index.php?option=com_content&view=article&id=175:stimulasi 25/08/2013.
- Kania, N. (2006). *Stimulasi tumbuh kembang anak optimal* [Online]. Tersedia: http://pustaka.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2010/02/stimulasi_tumbuh_kembang_anak_optimal.pdf 25/08/2013.

- Kurnia, H.F. (2013). *Penguasaan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Pada Remaja Peserta Pusat Informasi dan Konseling Remaja BKBPP di Kecamatan Sukaraja Kabupaten Sukabumi*. Skripsi Sarjana pada FPTK UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Widiaty, I (2013). *Silabus Bimbingan Perawatan Anak*. Bandung: PKK FPTK UPI
- Zaman, B. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman kanak-kanak* [online].
Tersedia:http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197408062001121BADRU_ZAMAN/pengembangan_APE_di_TK.pdf [17 Februari 2013]